

図 1

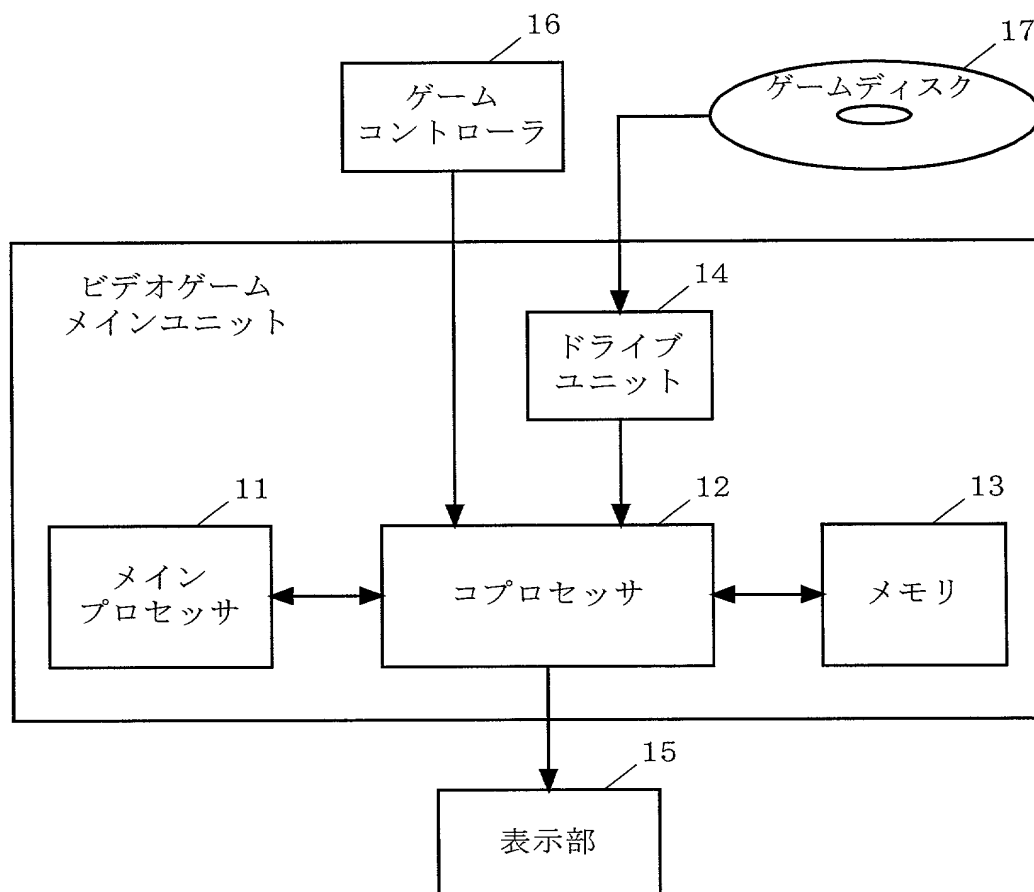


図 2

メモリ 13 のメモリマップ

プログラム領域
画像データ（ポリゴン，テクスチャ等）領域
オブジェクト配置データ領域 ・地形オブジェクト配置位置データ ・水面オブジェクト基準位置データ
計算用バッファ
オブジェクトリスト領域
フレームバッファ
その他

図 3

ゲームディスク 17 のメモリマップ

メインプログラム領域
オブジェクト発生プログラム領域
その他プログラム領域
画像データ（ポリゴン，テクスチャ等）領域
オブジェクト配置データ領域 ・地形オブジェクト配置位置データ ・水面オブジェクト基準位置データ
音データ領域
その他

图 4

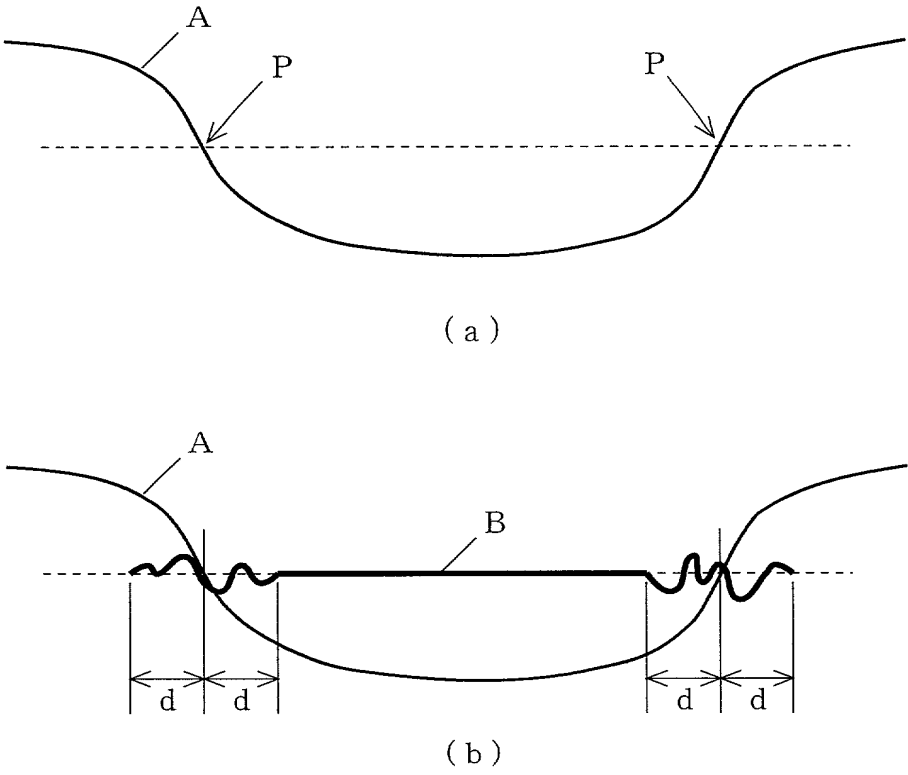


图 5

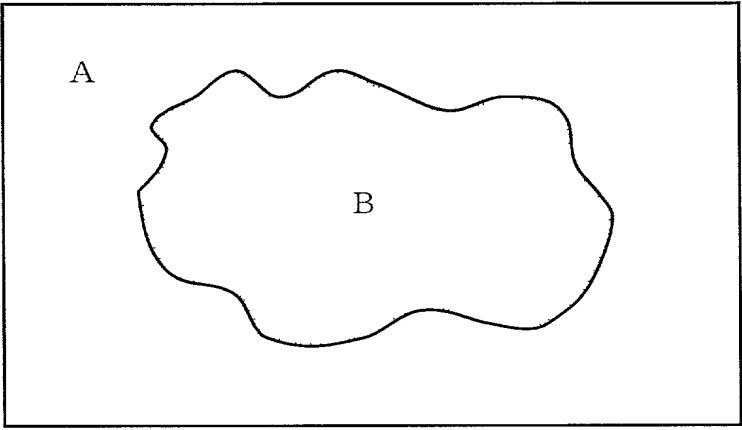


図 6

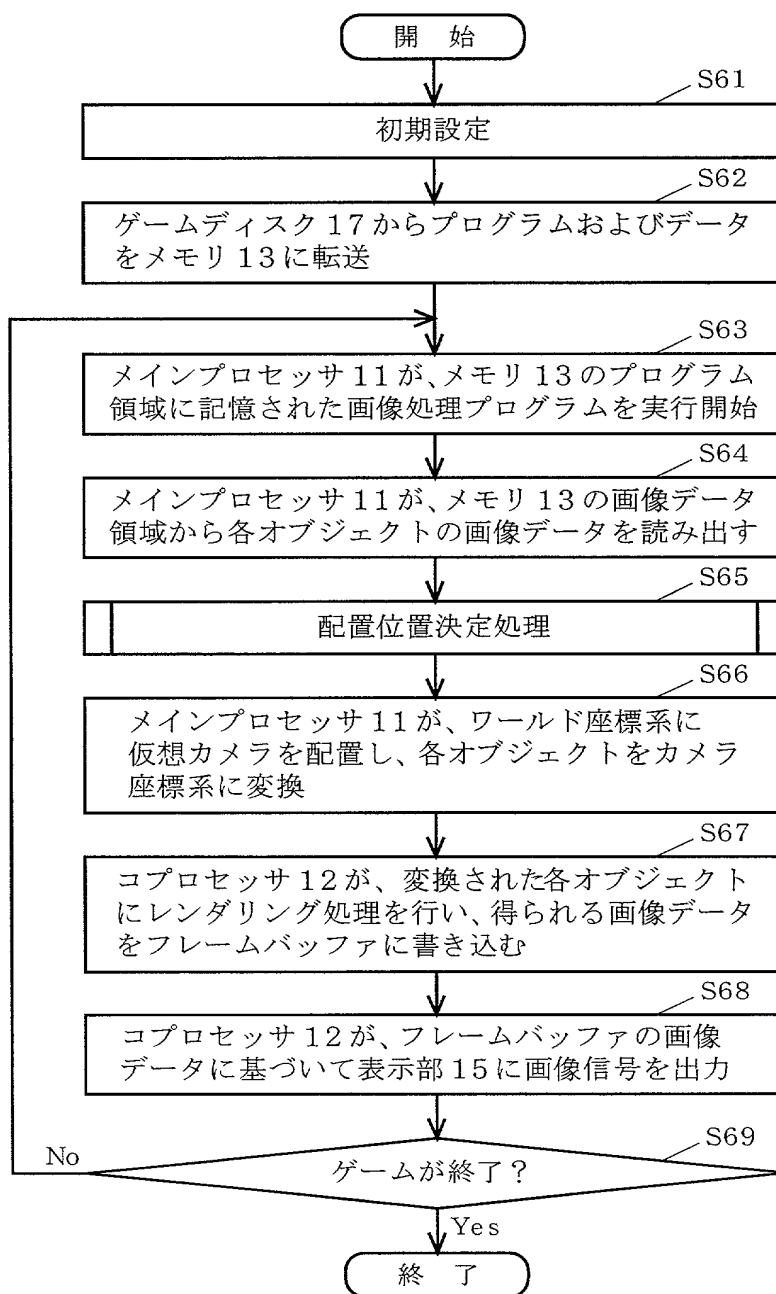


図 7

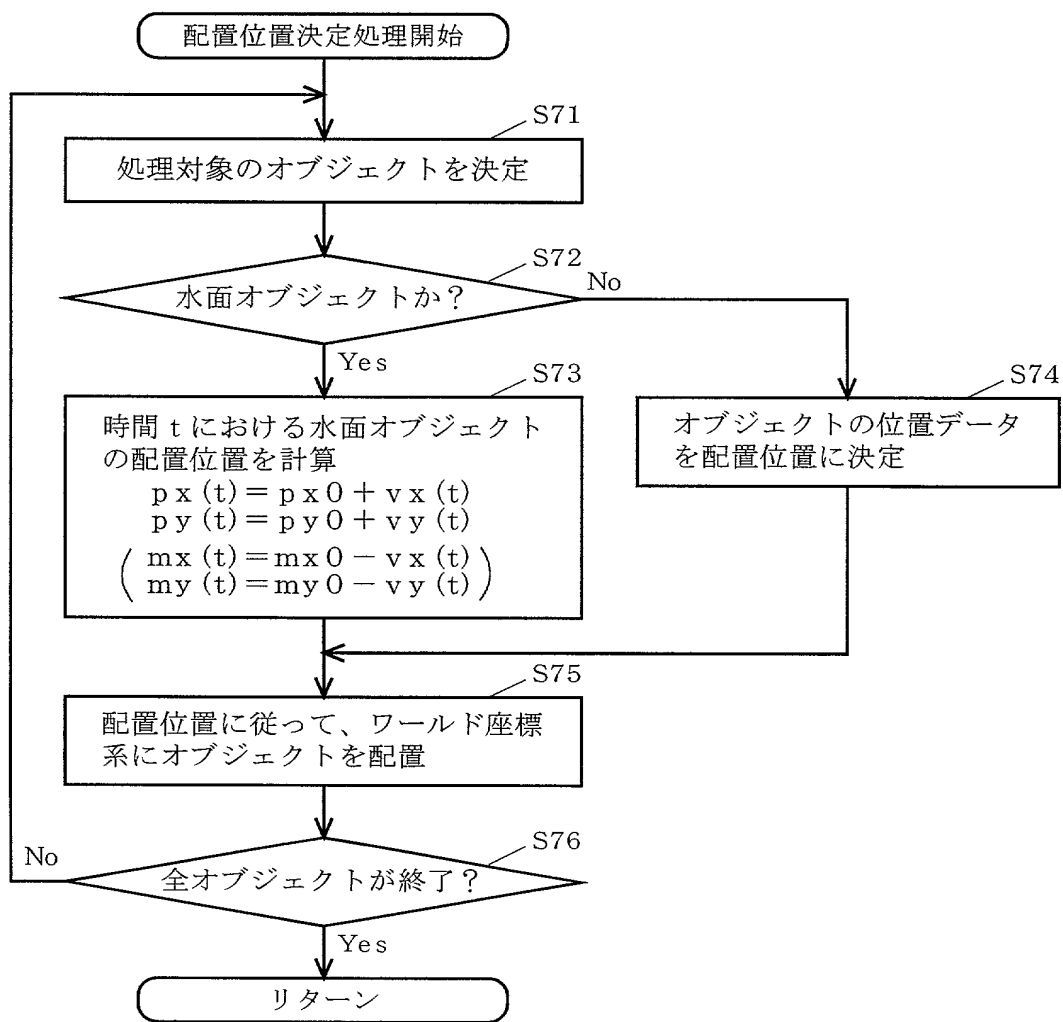
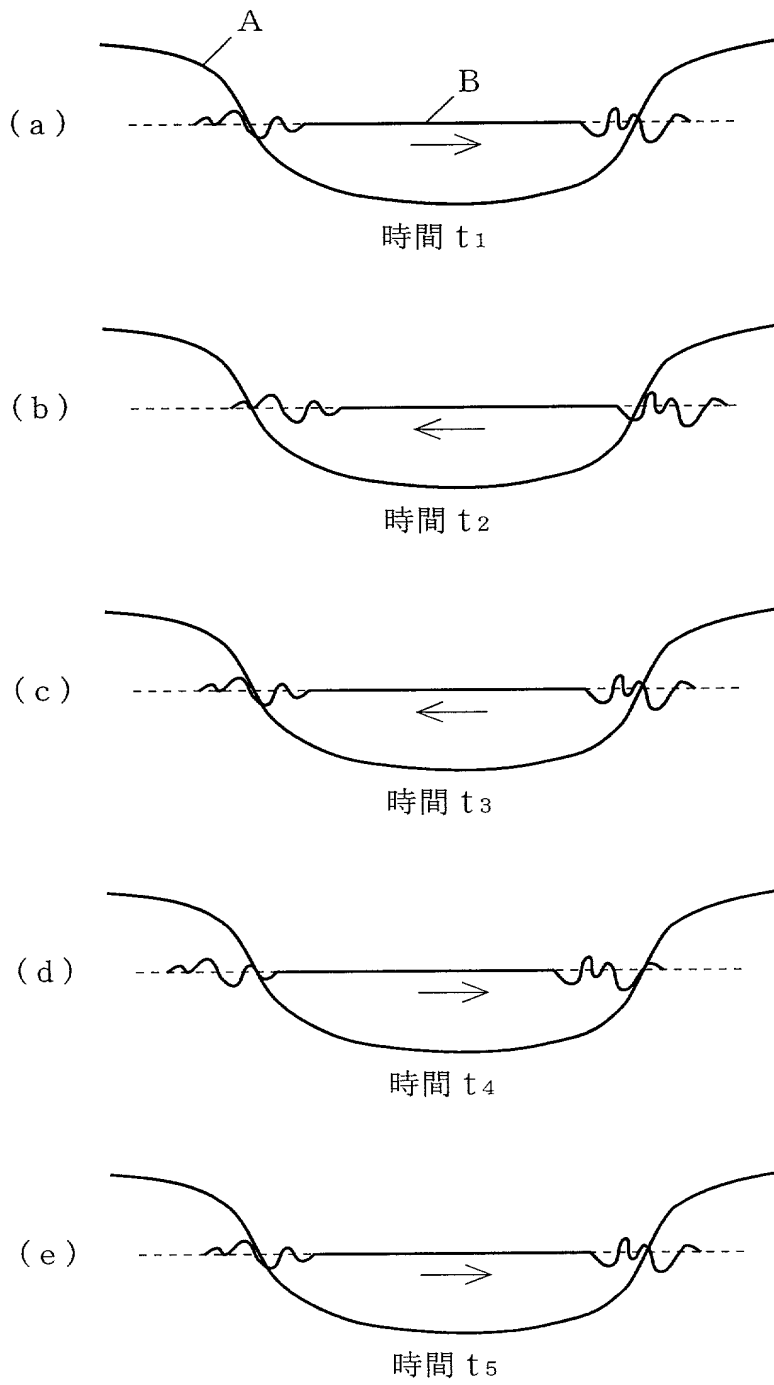


図 8



...

図 9 A

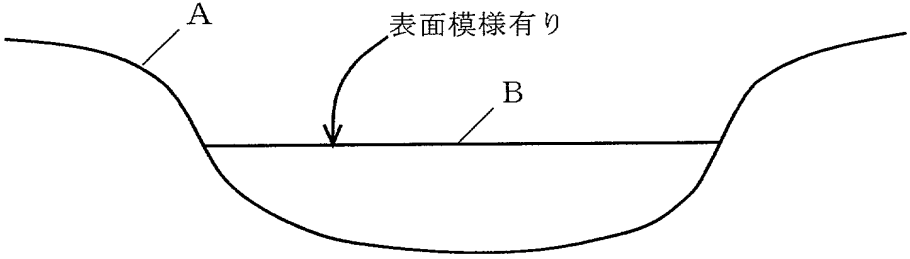
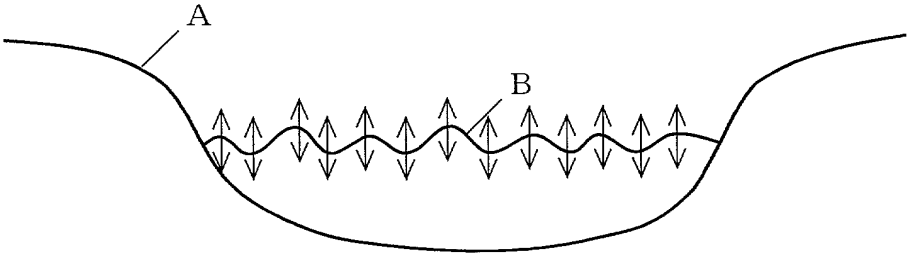


図 9 B



Copyright © 2010 by JSTOR